

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

ARIS AGUNG NUGROHO

NPM. 2186206098



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI)
TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

ARIS

ARIS AGUNG NUGROHO

NPM: 2186206098

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA(STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Hidup seperti sumber air yang selalu memberi mamfaat bagi lingkungan sekitar”

PERSEMBAHAN :

Karya tulis ilmiah ini, penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. STKIP PGRI Trenggalek
3. Keluarga
4. Teman teman

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Aris Agung Nugroho

NPM : 2186206098

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik
Kelas V Di Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 7 Juni 2025

Dosen pembimbing I,



Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd

NIDN. 0012106801

Dosen Pembimbing II,



Lataniya Fie Dzikry, M.Psi.

NIDN. 0712079501

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi oleh :
Nama : Aris Agung Nugroho
NPM : 2186206098
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik
Kelas V Di Sekolah Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji,

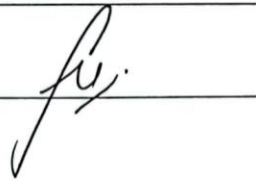
Pada tanggal : 19 Juni 2025

Tim penguji,

1. Ketua : BHRUL SRI RUKMINI, S.H., M.Pd
NIDN. 0725057501
2. Sekretaris : INTAN SUSETYO KUSUMO
WARDHANI., M.Pd
NIDN. 0724019301
3. Anggota : LATANIYA FIE DZIKRY, M.Psi
NIDN. 0712079501 :







Mengesahkan,

Ketua STKIP PGRI Trenggalek





Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.
NUPN : 9907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Aris Agung Nugroho
NPM : 2186206098
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Trenggalek, 8 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Aris Agung Nugroho

NPM 2186206098

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas kehadirat-Nya yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini penulis susun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di STKIP PGRI Trenggalek. Tanpa adanya arahan dan bimbingan, skripsi ini tidak akan selesai tersusun. Dalam penyelesaian proposal ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan penuh kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Hj. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan dalam penyusunan proposal ini
2. Bapak Nanda William, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan proposal ini.
3. Bapak Agus Budi Santosa, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberi motivasi, bimbingan dan membantu dalam menyempurnakan penyusunan proposal ini.
4. Ibu Lataniya Fie Dzikry, M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberi motivasi, bimbingan dan membantu dalam menyempurnakan penyusunan proposal ini.
5. Seluruh Dosen Prodi PGSD yang telah memberikan ilmunya selama menjadi mahasiswa prodi PGSD.
6. Pihak SDN 3 Dawuhan, SDN 2 Sukosari, SDN 1 Parakan dan SDN 2 Sumberdadi yang telah memberikan izin dan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut.

7. Kepada Bapak Suyitno dan Ibu Suratin, selaku orang tua penulis yang telah sabar menyayangi dan yang selalu mendokan kesuksesan penulis.
8. Kepada kakak kandung saya, Rohmad Bintoro dan Sigit Dwi Purnomo, serta adik saya Devy Nurohman yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
9. Keluarga besar penulis, yang telah memberikan dukungan, semangat dan bantuan kepada saya untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Kepada motivator hidup saya, Suciyati Anggi Pratiwi yang selalu memberikan arahan, dukungan, motivasi dan semangat kepada saya untuk melanjutkan penulisan skripsi ini ditengah keraguan, kelemahan dan kejenuhan penulis.
11. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dan mendukung dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
12. Untuk diri saya, Aris Agung Nugroho yang telah menyelesaikan penyusunan skripsi dengan penuh perjuangan.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyempurnakan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis. Untuk itu penulis mengharapkan saran serta kritikan dari berbagai pihak yang bersifat membangun dalam rangka penyempurnaan penyusunan skripsi ini.

Trenggalek, 8 Juni 2025



Penulis

ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar. Oleh Aris Agung Nugroho, 2186206098, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Powerpoint, Interaktif*

Media pembelajaran interaktif *powerpoint* merupakan media dengan *Microsoft Powerpoint* dilengkapi dengan gambar, video, materi dan kuis pembelajaran. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran IPAS yang memerlukan gambar ataupun video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga media interaktif *powerpoint* dibuat dengan desain untuk menampilkan gambar dan video interaktif serta memiliki kuis interaktif yang menjadikan media lebih menarik. Tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk (1) mengetahui proses dan validitas pengembangan media, (2) mengetahui efektivitas media dan (3) peningkatan hasil belajar.

Pendekatan pada penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Tahapan yang dilakukan pada penelitian pengembangan terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mendukung penelitian meliputi wawancara, observasi, angket atau kuisioner, dan tes. Penelitian pengembangan menggunakan teknik *random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak pada peserta didik Kelas V SDN 3 Dawuhan, SDN 2 Sukosari, SDN 1 Parakan, dan SDN 2 Sumberdadi yang berjumlah 47 peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* memperoleh hasil bahwa media tersebut terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Pada uji kelayakan, media pembelajaran interaktif *powerpoint* mendapatkan rata – rata kelayakan ahli media 84,09% ahli materi 90,62%, ahli bahasa 87,5% serta dari praktisi 96,25%. Keefektifan media dibuktikan dengan hasil uji T-test dengan sig (2 tailed) 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan antara peserta didik yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran interaktif *powerpoint* dikategorikan efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPAS kelas V.

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
1. 1. Latar Belakanag Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah.....	9
1. 3. Pembatasan Masalah	9
1. 4. Rumusan Masalah	10
1. 5. Tujuan Penelitian	10
1. 6. Manfaat Penelitian	11
1. 7. Cakupan dan Batasan Penelitian	12
1. 8. Spesifikasi Produk yang diharapkan	12
BAB II.....	14
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1. Media Pembelajaran Interaktif	14
2.1.2. <i>Powerpoint</i>	19

2.1.3.	Hasil Belajar.....	22
2.1.4.	Mata Pelajaran IPAS.....	25
2.2	Penelitian yang Relevan.....	27
2.3	Kerangka Berpikir.....	29
2.4	Rancangan Model	31
BAB III.....		34
3. 1	Jenis Penelitian	34
3. 2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	35
3. 3	Waktu, Tempat, dan Subyek Penelitian dan Pengembangan	41
3. 4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
3. 5	Teknik Analisis Data	52
BAB IV		75
4. 1	Hasil Pengembangan Produk	75
4. 2	Hasil Penilaian / Validasi Pakar atau Praktisi	84
4. 3	Hasil Uji Coba Produk	98
4. 4	Diskusi / Kajian Produk	123
4. 5	Keterbatasan Penelitian.....	126
BAB V.....		129
5.1	Simpulan.....	129
5.2	Saran	131
DAFTAR PUSTAKA		132
LAMPIRAN.....		139

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian yang relevan	37
Tabel 2.2	Rancangan Mode Media	42
Tabel 3.1	Rencana Waktu Penelitian	53
Tabel 3.2	Daftar Populasi	55
Tabel 3.3	Sampel Penelitian	57
Tabel 3.4	Kisi – Kisi Instrumen Observasi	58
Tabel 3.5	Kisi – Kisi Instumen Wawancara	59
Tabel 3.6	Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	60
Tabel 3.7	Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media	61
Tabel 3.8	Kisi – Kisi Instrumen Ahli Bahasa	62
Tabel 3.9	Kisi – Kisi Instrumen Respon Guru dan Peserta Didik	62
Tabel 3.10	Indikator Instrumen Tes	63
Tabel 3.11	kisi – kisi angket validasi ahli materi	65
Tabel 3.12	Kriteria Validasi Ahli Materi	66
Tabel 3.13	kisi – kisi angket validasi ahli media	66
Tabel 3.14	Kriteria Validasi Ahli Media	67
Tabel 3.15	Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik	67
Tabel 3.16	Kriteria Angket Respon Guru dan Peserta Didik	68
Tabel 3.17	Indeks validitas butir soal	70
Tabel 3.18	Koefisien Korelasi Reliabilitas Soal	71
Tabel 3.19	Kategori N-Gain	73
Tabel 4.1	Hasil Desain dan Seketsa Media	76
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.3	Perbaikan Tampilan Media	86
Tabel 4.4	Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4.5	Perabikan Materi pada Media	89
Tabel 4.6	Tabel Validasi Ahli Bahasa	90

Tabel 4.7	Rekapitulasi Uji Ahli	92
Tabel 4.8	Validasi Ahli Praktisi 1	93
Tabel 4.9	Validasi Ahli Praktisi 2	96
Tabel 4.10	Rekapitulasi Validasi Ahli Praktisi	99
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Skala Kecil	100
Tabel 4.12	Kategori Ketuntasan Skala Kecil	101
Tabel 4.13	Respon Peserta Didik Skala Kecil	102
Tabel 4.14	Hasil Penilaian Skala Lapangan	106
Tabel 4.15	Kategori Ketuntasan Skala Lapangan	108
Tabel 4.16	Respon Peserta Didik Skala Lapangan	109
Tabel 4.17	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	112
Tabel 4.18	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	115
Tabel 4.19	Tabel Koefisien Reliabilitas	115
Tabel 4.20	Hasil Uji Kesukaran Instrumen Tes	116
Tabel 4.21	Kriteria Kesukaran Instrumen	117
Tabel 4.22	Hasil Uji Daya Pembeda	118
Tabel 4.23	Klasifikasi Daya Pembeda	120
Tabel 4.24	Hasil Uji Normalitas	121
Tabel 4.25	Hasil Uji Homogenitas	122
Tabel 4.26	Hasil Uji Hipotesis	123
Tabel 4.27	Hasil Uji Keefektifan	124

DAFTAR GAMBAR

No	Keterangan	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	41
Gambar 2.2	Rancangan Model ADDIE	47

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran
Lampiran 1	Halam Persetujuan Judul
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian SDN 3 Dawuhan
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian SDN 2 Sukosari
Lampiran 4	Surat Izin Penelitian SDN 1 Prakan
Lampiran 5	Surat Izin Penelitian SDN 2 Sumberdadi
Lampiran 6	Surat Balasan SDN 3 Dawuh
Lampiran 7	Surat Balasan SDN 2 Sukosari
Lampiran 8	Surat Balasan SDN 1 Parakan
Lampiran 9	Surat Balasan SDN 2 Sumberdadi
Lampiran 10	Validasi Ahli Media
Lampiran 11	Validasi Ahli Materi
Lampiran 12	Validasi Ahli Bahasa
Lampiran 13	Modul Ajar
Lampiran 14	Media Pembelajaran
Lampiran 15	Respon Peserta Didik SDN 3 Dawuhan
Lampiran 16	Respon Peserta Didik SDN 1 Parakan
Lampiran 17	Respon Peserta Didik SDN 2 Sumberdadi
Lampiran 18	Respon Peserta Didik SDN 2 Sukosari
Lampiran 19	Respon Guru
Lampiran 20	Hasil Wawancara
Lampiran 21	Hasil Observasi
Lampiran 22	Hasil Pretes dan Postes Peserta Didik Skala Kecil
Lampiran 23	Analisis Jawaban Pretes Sekala Kecil
Lampiran 24	Analisis Jawaban Postes Sekala Kecil
Lampiran 25	Hasil Pretes Peserta Didik Skala Kecil SDN 3 Dawuhan
Lampiran 26	Hasil Pretes Peserta Didik Skala Lapangan SDN 1 Parakan
Lampiran 27	Hasil Pretes Peserta Didik Skala Lapangan SDN 2 Sukosari

Lampiran 28	Hasil Pretes Peserta Didik Skala Lapangan SDN 2 Sumberdadi
Lampiran 29	Hasil Postes Peserta Didik Skala Kecil SDN 3 Dawuhan
Lampiran 30	Hasil Postes Peserta Didik Skala Lapangan SDN 1 Parakan
Lampiran 31	Hasil Postes Peserta Didik Skala Lapangan SDN 2 Sukosari
Lampiran 32	Hasil Postes Peserta Didik Skala Lapangan SDN 2 Sumberdadi
Lampiran 33	Hasil Pretes dan Postes Peserta Didik Skala Lapangan
Lampiran 34	Analisis Jawaban Pretes Sekala Lapangan
Lampiran 35	Analisis Jawaban Postes Sekala Lapangan
Lampiran 36	Uji Validitas Instrumen
Lampiran 37	Uji Reliabilitas Instrumen Tes
Lampiran 38	Uji Kesukaran Instrumen Tes
Lampiran 39	Uji Daya Pembeda Instrumen
Lampiran 40	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 41	Hasil Uji Homogenitas
Lampiran 42	Hasil Uji Hipotesis
Lampiran 43	Hasil Uji N-Gain
Lampiran 44	Validasi Rujukan
Lampiran 45	Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 46	Dokumentasi
Lampiran 47	Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar terbimbing yang dilakukan oleh peserta didik yang berupaya untuk perbaikan moral, melatih intelektual yang bermuara menjadi perubahan tingkah laku peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi (Marisyah, Firman, & Rusdinal, 2019). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20, 2003). Pendidikan secara nasional bertujuan untuk menjadikan manusia beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (UU No 20, 2003). Pendidikan menjadikan tuntutan besar bagi suatu bangsa dalam menjalankan suatu bangsa dalam rangka menciptakan masyarakat berkualitas sesuai dengan tujuan tersebut.

Pendidikan sangatlah penting bagi kemajuan suatu bangsa serta penting bagi pembentukan manusia menjadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, bangsa dan negaranya (Nurfadli, 2021). Pendidikan menjadi salah satu hal pokok yang disepakati oleh suatu bangsa manapun, sehingga kualitas

pendidikan di bangsa dan negara tersebut berdampak pada kemajuan bangsa dan negara itu sendiri. Buruknya kualitas pendidikan yang ada akan mengakibatkan bangsa atau negara tersebut mengalami ketertinggalan. Hal ini sesuai yang disampaikan Nurhuda, dkk (2022), menyebutkan bahwa pendidikan memiliki fungsi sebagai kunci membuka jalan dalam membangun dan memperbaiki negaranya.

Kualitas pendidikan mengacu pada proses terlaksananya pendidikan dan hasil pendidikan dalam memanfaatkan sumber – sumber pendidikan (Sujanto, 2021). Inti dari sebuah pendidikan merupakan proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Proses belajar peserta didik berpengaruh pada prestasi yang diperolehnya untuk mengembangkan dan menemukan potensi – potensi yang ada dalam diri peserta didik (Suncaka, 2023). Sehingga proses pelaksanaan belajar yang ditunjukkan dengan hasil belajar akan mempengaruhi kualitas pendidikan yang dilakukan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik menurut (Dakhi, 2020). Hasil belajar merupakan pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan . Hasil belajar peserta didik yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat, sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan akan terampil dan berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Hasil belajar di Indonesia dapat dilihat pada Program Penilaian Pelajar Internasional atau dalam Bahasa Inggris *Program for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan oleh OECD (*The Organization for Economic Co-Operation and Development*) yang bertujuan untuk mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan peserta didik dari berbagai negara di dunia dalam membaca, matematika dan sains. Menurut hasil survei PISA pada tahun 2022 menunjukkan bahwa peringkat Indonesia naik 5 – 6 posisi yaitu kenaikan 5 posisi pada literasi membaca dan literasi matematika, serta kenaikan 6 posisi pada literasi sains (Makarim, 2023) (Bellini, E., G rault, D., Grados, J., Makarim, R. H., & Peyrin, 2023). Skor yang diperoleh Indonesia pada PISA tahun 2022 menunjukkan skor matematika (366), sains (383) dan membaca (359) (OECD, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam hasil PISA tahun 2022 yang diikuti oleh Indonesia menunjukkan hasil belajar pendidikan di Indonesia mengalami kenaikan posisi, namun rata – rata skor yang diperoleh mengalami penurunan dari tahun sebelumnya yaitu tahun 2018 dengan skor matematika (379), sains (396) dan membaca (371).

Secara umum hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Pembelajaran dan hasil belajar selalu memiliki hubungan erat dalam sebuah pendidikan bagi peserta didik. Pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan untuk menghasilkan tujuan pembelajaran dalam bentuk hasil belajar potensial peserta didik. Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran, salah satunya yaitu guru.

Kedudukan guru sebagai fasilitator sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menciptakan hasil belajar yang maksimal. Pemberian materi pelajaran oleh guru merupakan landasan peserta didik dalam memperoleh suatu prestasi belajar (Agusti & Aslam, 2022). Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru sebagai pendidik yang professional mampu memilih bahan ajar terbaik dan memenuhi tanggung jawab sebagai mentor, pendorong dan fasilitator (Febriani, 2024).

Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik mengerti dan memahami materi yang diberikan. Budiarti & Haryanto dalam (Maharuli & Zulherman, 2021), menyatakan jika media pembelajaran adalah sumber daya tambahan dimana dapat memfasilitasi penyampaian pelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi peserta didik. Media pembelajaran penting bagi peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran yang penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami hal yang dipelajari (Wulandari et al., 2023).

Namun, pada realitanya masih banyak guru yang tidak menggunakan teknologi dalam media pembelajaran sehingga media pembelajaran kurang inovatif yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif. Salah satu faktor

penghambatnya penggunaan teknologi dalam media pembelajaran adalah kemampuan guru itu sendiri dalam menunjang tugasnya (Wulandari et al., 2023). Pembelajaran yang tidak efektif mengakibatkan peserta didik cepat merasa jenuh dan malas yang nantinya akan membawa dampak pada motivasi dan minat belajar peserta didik. Kondisi ini tentu akan membawa dampak buruk pada prestasi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V SD di Kecamatan Trenggalek yang dilakukan di SD N 3 Dawuhan pada tanggal 16 – 20 September 2024 menyebutkan bahwasannya peserta didik tahun ajaran 2024/2025 mengalami penurunan hasil belajar dibandingkan peserta didik tahun ajaran sebelumnya terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial / IPAS. Wali kelas menjelaskan bahwa mata pelajaran tersebut merupakan yang cukup sulit karena pembelajaran berisikan cara untuk mencari tahu mengenai alam dan sosial secara sistematis dengan penguasaan pemahaman proses penemuan fenomena dan cara berfikir ilmiah.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas V SD N 3 Dawuhan, menjelaskan bahwa memberikan materi pembelajaran dengan ceramah, tanya jawab dan penggunaan gambar – gambar konkrit dirasa tidak cukup untuk memahami materi – materi pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Wali kelas menyebutkan bahwa penurunan hasil belajar pada peserta didik kelas V tersebut diakibatkan dari beberapa permasalahan yaitu (1) kurangnya pemahaman peserta didik terkait kemampuan literasi. (2) kurangnya antusias belajar yang dimiliki oleh

peserta didik. (3) kurangnya penggunaan media pembelajaran, karena keterbatasan media dan waktu pembuatan media yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, menurunnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS pada materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah dikarenakan pembelajaran yang diberikan oleh guru masih konvensional, guru memberikan materi dari sumber belajar yang digunakan. Saat guru menjelaskan menggunakan media yang dipilih oleh guru, peserta didik menyimak dengan membuka buku paket. Sehingga banyak peserta didik menjadi kurang termotivasi, pasif, jenuh, bosan, asik bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru, sehingga peserta didik sulit untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kreativitas guru dalam pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar mendapatkan prestasi yang maksimal. Pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Menurut (Pranata, 2020) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti pembelajaran interkatif dengan media game yang ada di internet menurut (Pranata, 2020). Hal tersebut selaras dengan pendapat (Pradani, 2022), kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu penentu proses kegiatan pembelajaran, perlu adanya perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang digemari oleh peserta didik.

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil

pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan di sampaikan (Fadilah et al., 2023). Fungsi dari media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana agar pembelajaran menjadi menyenangkan, akan tetapi juga membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran, dan memudahkan peserta didik menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampikan informasi dan dapat membangun interaksi sebagai fasilitas peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran (Andini, 2016).

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, salah satu media pembelajaran yang menggunakan fungsi teknologi adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ialah segala suatu yang menyangkut perangkat software dan perangkat hardware yang bisa digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami serta mendapatkan visualisasi yang berkaitan dengan konsep yang sedang dipelajari. Pemanfaatan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil proses pendidikan (Budianti et al., 2023). Penggunaan media interaktif berbeda dengan media pembelajaran lainnya. Media belajar interaktif dapat memberikan respon kepada pengguna media tersebut. Berbeda dengan media konvensional yang tidak memiliki respon, hanya menampilkan materi ataupun gambar (Andini, 2016)

Salah satu media interaktif berbasis ilmu teknologi yang menarik dan inovatif adalah media *PowerPoint*. *Powerpoint* merupakan media presentasi yang berasal dari perangkat lunak komputer. Menurut (Sintia Dewi et al., 2021) *Microsoft Powepoint* merupakan perangkat lunak yang membantu mengatur materi dengan mudah dan efektif selama presentasi. Semua orang dapat mudah menggunakan media *powerpoint* untuk presentasi, pengajaran dan pembuatan animasi. Menurut (Suharno et al., 2020) penyajian media *powerpoint* dapat digunakan secara interaktif dengan penyajian materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis yang dapat dikemas semenarik mungkin. Menggunakan media *powerpoint* interaktif berpengaruh positif terhadap kekurangan belajar peserta didik.

Pemilihan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Trenggalek” didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi sangat penting. Media *Powerpoint* dipilih karena sifatnya yang interaktif, inovatif, dan mampu digunakan oleh semua orang dengan mudah. Media tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Keunggulan media ini juga terletak pada fleksibilitasnya, sehingga dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok, mendukung pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.

Dengan demikian, judul ini adalah bagian dari upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar se-Kecamatan Trenggalek

melalui inovasi teknologi yang relevan. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kejenuhan saat belajar dikarenakan pembelajaran yang diberikan kurang menarik perhatian peserta didik.
2. Rendahnya pemahaman peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek pada mata pelajaran IPAS.
3. Menurunnya hasil belajar peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek pada mata pelajaran IPAS.

1. 3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas V untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V SD di Kecamatan Trenggalek?
2. Bagaimana desain produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media interaktif *powerpoint* dalam meningkatkan kemampuan belajar IPAS peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek?
5. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.

1. Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V SD di Kecamatan Trenggalek.

2. Untuk membuat desain produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek.
3. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interkatif *powerpoint* pada peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Interaktif berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar Sekolah Dasar.
5. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran interkatif *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.

1. 6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terdapat dua segi, yakni secara teoristis dan praktis.

a. Kegunaan teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis, utamanya pada peningkatan kemampuan membaca peserta didik. secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada stategi peningkatan membaca dalam mememntingkan setiap prosesk aktivitasnya.

b. Kegunaan praktis

1. Bagi penulis

Menambah wawasan penulis terkait bacaan mengenai ilmu pendidikan, yang selanjutnya dapat dijadikan acuan dalam bersikap di dunia pendidikan.

2. Bagi peneliti berikutnya

Sebagai bahan pertimbangan, pengembangan lanjut, dan referensi terhadap penelitian yang sama.

1. 7. Cakupan dan Batasan Penelitian

Berikut merupakan pembatasan atau fokus pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada pembelajaran IPAS kelas V.

1. Media dikembangkan valid dan layak diuji coba
2. Populasi penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Trenggalek
3. Media pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada *microsoft powerpoint* dalam memahami mata pelajaran IPAS kelas V.
4. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Trenggalek.

1. 8. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft*. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk *microsoft* yang dapat diakses melalui laptop atau gadget.
2. Produk disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS kelas V BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A mengenai Bumi Berubah.

3. Topik yang dibahas sesuai dengan kurikulum Merdeka yang diterapkan di SD se-Kecamatan Trenggalek.
4. Pengembangan media interaktif *powerpoint* dilengkapi dengan gambar audio visual dan soal evaluasi pembelajaran.
5. Media pembelajaran dirancang sebagai sarana permainan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Media Pembelajaran Interaktif

2.1.1.1. Hakikat Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang bermakna perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan alat grafik, fotografik, dan elektronik untuk memproses dan merekonstruksi informasi visual dan verbal, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menumbuhkan perhatian serta keinginan untuk terlibat dalam proses pembelajaran menurut (Hasanah et al., 2019). Bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran baik berupa manusia, benda, atau lingkungan yang dapat menarik minat, pikiran, perhatian dan emosi peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Nurfadli, 2021).

Menurut (Taufik & Nurul, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran mencakup alat – alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi isi bahan ajar. Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk membantu proses belajarnya (Batubara et al., 2022). Media pembelajaran merupakan segala bentuk

peralatan fisik yang sengaja dirancang untuk menyampaikan informasi dan menjalin interaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Proses belajar mengajar membutuhkan komponen yang saling terkait serta dapat mendukung satu sama lainnya seperti, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran. Komponen tersebut dapat memberikan keberhasilan dalam proses belajar mengajar, apabila dapat dilakukan dengan optimal antara guru dan siswa (Shankaraiah & Sajjadian, 2017).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berguna sebagai sarana pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan secara efektif dan efisien.

2.1.1.2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran menurut (Suprihatiningrum, 2017). Jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hypermedia, dan media jarak jauh. Menurut Nana,(2019), jenis media terbagi menjadi empat, yaitu:

- a. Media grafis atau media dua dimensi seperti foto, kartun, bagan, komik, dll.
- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model, solid model, model penampang, mock up, diorama, dll.
- c. Media proyeksi seperti slide, film, OHP.

d. Penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran kedalam jenis media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Sedangkan Edling Kemp dan Smellie (Yaumi, 2018) membagi media pembelajaran ke dalam beberapa bagian, yaitu media cetak, OHP, perekam *audiotape*, *slide* dan *film*, penyajian dengan multi gambar, rekaman, *videotape* dan *videodisc* dan media interaktif (Septianti et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan jenis – jenis media pembelajaran yang dijelaskan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa media visual, audio-visual, media 3D seperti alat peraga, media interaktif dan multimedia, serta beberapa media yang lainnya dengan kelebihan dan cara penggunaannya masing – masing.

2.1.1.3. Pengertian Media Interaktif

Menurut Hasbullah & Wangi(2021) media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran menggunakan cara – cara berbasis video, media cetak, atau audio visual. Hal ini sesuai dengan pendapat Tajudin & Winarko(2020) menyebutkan bahwa media inreraktif merupakan suatu system penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan control sehingga peserta didik tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara namun juga dapat memberikan respon aktif.

Media interaktif disajikan menggunakan respon, input, atau perintah peserta didik yang mengendalikan aksi dengan memilih dan menentukan apa yang harus dikerjakan, sehingga dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya (Arsyad, 2023). Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Khairunnisa(2022), media pembelajaran interaktif mengendaki peserta didik untuk berinteraksi dengan mesin, melakukan simulator menggunakan komputer. Media interaktif merupakan salah satu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dipersiapkan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Riyanda et al., 2021).

Multimedia interkatif merupakan gabungan dari unsur media lain, antara teks, gambar, video, grafis, animasi, dan audio dengan cara penyampaian interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peseta didik seperti dalam kehidupan nyata sehari – hari (Bannert et al., 2018). Media menurut Sudibyo & Nugroho (2020), media pembelajaran interaktif dibagi kedalam empat jenis, media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*, berbasis *web* atau situs online, berbasis *softwere*, dan berbasis android.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru atau peserta didik sebagai *user* untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran yang berkaitan dengan multimedia komputer atau android yang didalamnya dapat mrncakup penggunaan *website*, aplikasi, *softwere*, dan *e-learning* yang didalamnya dapat memuat video,

audio, animasi, grafis dan gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2.1.1.4. Manfaat Media Pembelajaran

Pada umumnya media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Sularso (2016), manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, sehingga peserta didik dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang sejarah masa lampau.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit untuk dikunjungi dan bahaya untuk didekati seperti materi tata surya, alam semesta, nuklir, dll.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas mengenai benda atau hal yang sukar diamtai secara langsung, seperti bakteri, amuba, dll.
- d. Mendengar suara yang sulit ditangkap dengan telinga langsung.
- e. Mengamati dengan jelas benda – benda yang mudah rusak dan sulit untuk didapatkan, seperti pembelajaran mengenai anggota dan bagian tubuh manusia.
- f. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang terjadi pada suatu hal.
- g. Dapat melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang / lama.
- h. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.

- i. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan tamponya masing – masing.

Berdasarkan penjelasan manfaat penggunaan media pembelajaran yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.2. Powerpoint

2.1.2.1. Pengertian *Powerpoint*

Powerpoint merupakan salah satu program aplikasi *Microsoft office* yang digunakan untuk *usingh* beberapa slide untuk media presentasi. *Powerpoint* merupakan perangkat lunak yang paling tersohor yang dapat digunakan untuk presentasi menjadi mudah, dinamis dan sangat menarik menurut (Prasetyo et al., 2023). Media interkatif *powerpoint* dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik melalui indera pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi antara guru dengan murid dalam proses belajar mengajar.

Program *powerpoint* dirancang untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan, relatif simple karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data menurut (Yulianto et al., 2021). *Powerpoint* merupakan program komputer untuk presentasi yang dikembangkan *mincrosoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft* lainnya. Program *powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu

untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah (Zaiful, 2020).

Media pembelajaran interaktif *powerpoint* dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang dapat meliputi gambar, suara, bahkan membuat animasi dengan bantuan teknologi (Fella et al., 2019). Sedangkan dalam proses pembelajaran, menggunakan media *powerpoint* dirancang untuk pembelajaran yang interaktif dimana dalam media presentasi *powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang mudah dioperasikan oleh pengguna menurut (Bannert et al., 2017).

Dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran *powerpoint* merupakan media pembelajaran dengan berbantuan teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *microsoft office program* komputer yang berisikan slide presentasi dengan tampilan ke layar menggunakan bantuan komputer, gadget ataupun LCD proyektor.

2.1.2.2. Kelebihan dan Kekurangan *Powerpoint*

Dalam memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran, peserta didik dan guru dapat mudah mengakses dan memahami materi pembelajaran melalui ringkasan point – point yang ditampilkan pada *powerpoint*. Menurut Zaryanti (2019), berikut merupakan kelebihan yang dapat ditemukan dalam menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif.

- a. Memudahkan penggunaan untuk membuat slide presentasi.
- b. *Microsoft powerpoint* memudahkan seorang yang sering melakukan presentasi di depan umum

- c. Dilengkapi dengan berbagai macam tiils seperti text art, image import animation import, video import dan tiils lain yang akan membuat tampilan slide menjadi menarik.
- d. Dapat menambahkan suara, sehingga dapat menghasilkan slide yang lebih hidup.
- e. Template yang disajikan bervariasi, untuk mempercantik background pada tampilan presentasi
- f. Dapat diekspor PDF, memudahkan pengguna berbagi file yang telah dibuat
- g. Fitur kolaborasi, memungkinkan satu orang untuk mengedit file presentasi secara bersama
- h. Fitur cloud, yaitu fitur *save to one cloud*, yaitu penyimpanan sebelum pengguna memaksukkan ke penyimpanan local.
- i. Fitur authoring, untuk melindungi dokumen dari pihak yang tidak bertanggung jawab, yaitu dengan memberikan otorisasi

Selain memiliki kelebihan, *powerpoint* juga memiliki beberapa kelemahan bagi penggunanya. Berikut kekurangan – kekurangan *powerpoint* menurut (Zaryanti, 2019).

- a. Hanya dapat digunakan pada platform *microsoft*
- b. Perbedaan dokumen di setiap versi.
- c. Tergolong program yang berat, sehingga pengguna harus memiliki memori yang besar untuk dapat menjalankan program pada aplikasi

- d. Mudah hang atau crash, jika aplikasi hang atau crash sudah pasti aplikasi tidak bisa melakukan perintah yang kita lakukan, seperti mengedit file atau menyimpan data *powerpoint*.

2.1.3. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan angka, huruf atau symbol tertentu yang sudah disahkan oleh Dinas pendidikan dan menunjukkan seberapa banyak materi pelajaran yang sudah dikuasi oleh peserta didik sesudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Moh. Zaiful Rosyid, n.d.). Hasil belajar yakni suatu hasil yang diperoleh murid dan ditunjukkan dengan transfigurasi perilaku sesudah menyelesaikan proses kegiatan belajar menurut (Amalida & Halimah, 2023). Hasil belajar merupakan cara untuk mengukur seberapa baik murid yang didasari pengalaman mereka sesudah diuji pengetahuannya sehingga berdampak pada perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik murid (Tuakia et al., 2023).

Aktivitas dan hasil belajar memiliki peran yang penting dan saling berhubungan satu sama lain dalam proses pembelajaran, karena akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik (Sari, 2016). Menurut menyebutkan hasil belajar merupakan cerminan setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang menggambarkan kemampuan peserta didik dan digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka. Hasil belajar diartikan sebagai sebuah pencapaian keberhasilan siswa selama mengikuti pembelajaran di sekolah (Utami et al., 2017).

Berdasarkan pengertian beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang dapat menggambarkan kemampuan peserta didik dan menjadi tolak ukur dalam pembelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

Terdapat tiga macam aspek hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi kategori mendasar untuk menjelaskan klasifikasi hasil belajar menurut (Nana, 2019).

- 1) Ranah kognitif, merupakan peningkatan perkembangan intelektual peserta didik, terdapat enam tingkat kompetensi dalam domain kognitif: pengetahuan, aplikasi, sintesis, dan penilaian.
- 2) Ranah afektif, merupakan acuan pada sikap, perasaan dan apresiasi atas nilai, standar, dan beragam hal yang mendefinisikan penerimaan, reaksi, penilaian, pengorganisasian, dan nilai yang ditetapkan.
- 3) Ranah psikomotor, secara langsung terkait dengan seberapa baik individu dapat melaksanakan aktivitas fisik, peniruan, manipulasi yang tepat, artikulasi, dan ekspresi ialah empat tingkat kemampuan.

Menurut (Gazali, 2016) terdapat tiga ranah hasil belajar, diantaranya adalah:

- 1) Kognitif, diantaranya adalah pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Afektif, diantaranya adalah penerimaan, menjawab dan menentukan nilai.

- 3) Psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

3. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berasal dari kata *cognition* yang artinya mengetahui, yang dalam arti luas *cognition* adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Bloom menjelaskan ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang difokuskan kepada kemampuan otak dalam berfikir. Tes hasil belajar ranah kognitif dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan dalam bentuk tes, seperti pilhan ganda, benar-salah, menjodohkan, maupun dengan uraian singkat.

Taksonomi Bloom ranah kognitif menjadi acuan kategori tujuan pembelajaran dalam pengembangan tes hasil belajar yang mencakup enam keterampilan berpikir dari tingkat rendah ke tinggi, yaitu: hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (Gunawan & Amaliyah, 2018). Keenam tingkatan berpikir pada taksonomi bloom sering disimpulkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Berikut enam keterampilan berpikir pada ranah kognitif:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan mencakup ingatan, dalam rangka penilaian tes ingatan hampir tidak menuntut lebih daripada mengingat kembali materi yang telah diberikan.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep atau materi.

c. Penerapan (*Aplication*)

Penerapan adalah kesanggupan dalam menerapkan abstraksi dalam suatu situasi kongkrit.

d. Analisis

Analisis adalah kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai makna.

e. Sintesis

Sintesis yakni menekankan suatu kesanggupan menyatukan unsur-unsur menjadi satu integritas.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang digunakan.

2.1.4. Mata Pelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS dengan berbagai pengetahuan alam dan sosial yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (KBBI, 2016). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) dalam kurikulum Merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya menurut (Arienza Sari, 2017).

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya, sehingga memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi serta untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. (BSKAP, 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yang saling berkaitan yang dapat mempelajari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sehingga peserta didik dapat mengelola ilmu tersebut untuk berinteraksi dengan makhluk hidup di lingkungannya serta dapat mengidentifikasi dan menemukan solusi permasalahan dalam lingkungan sekitarnya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Tinjauan hasil penelitian merupakan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah pada penelitian penulis. Berikut merupakan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis:

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

No	Judul penelitian	Nama penulis	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian	Hasil penelitian
1	Pengembangan Media Berbasis <i>Powerpoint</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika (2022)	Dina Amsari, Fakhrullah I Tama Umar, Nirmala Santi, dan Puspa Sari Nasution	Terletak pada metode Pengembangan yang dilakukan pada media <i>powerpoint</i>	Berfokus pada hasil belajar matematika kelas XI SMA	Media PowerPoint juga dikatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, dan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi program liner dengan hasil presentase 87,5%
2	Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (2022)	Lusi Amalida dan Leli Halimah	Penelitian mengenai media pembelajaran <i>powerpoint</i>	Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif studi kasus dan subjek penelitian yaitu pada peserta didik kelas VI	Pembelajaran menggunakan <i>powerpoint</i> dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dengan ketuntasan 75%.
3	Pengembangan Media	Mella Permadani	Materi yang digunakan	Metode pengembangan	Media <i>powerpoint</i>

No	Judul penelitian	Nama penulis	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian	Hasil penelitian
	Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kleas V (2023)	Kusuma Putri	adalah Permasalahan Sosial	powerpoint pada peserta didik kelas V	memenuhi syarat sebagai media pembelajaran dengan penilaian keseluruhan 75%.
4	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint (2022)	Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa	Subjek penelitian pada peserta didik kelas VII SMP dan menggunakan materi matematika	Menggunakan metode penelitian pengembangan pada media powerpoint	Media pembelajaran interaktif powerpoint faoat digunakan sebagai media pembelajaran dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,91%
5	Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono (2019)	Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira	Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas IV	Metode pengembangan powerpoint pada matapelajaran IPA	Media powerpoint dapat digunakan dengan validasi materi 75,5% dan validasi media 46,25%.

Berdasarkan hasil yang telah ditemukan oleh peneliti terkait penelitian yang relevan terhadap permasalahan penelitian, persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu pada penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subjek penelitian yang berbeda dan materi pembelajaran yang digunakan. Perbedaan penelitian yang telah dilakukan terletak pada metode penelitian, tempat penelitian, dan banyaknya

sampel yang digunakan. Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga efektif dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, namun masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, dan masih terdapat hasil dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sehingga berdasarkan penemuan hasil penelitian terdahulu, mengakibatkan peneliti akan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar.

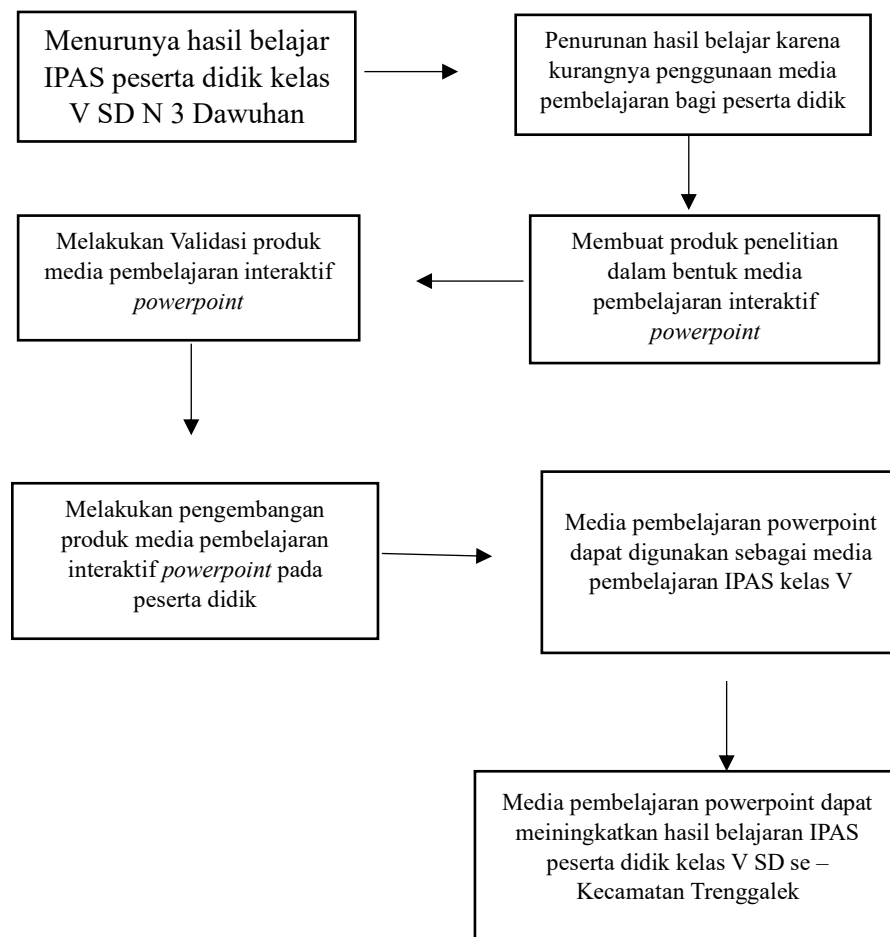
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih sulit, hal ini dikarenakan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di Kecamatan Trenggalek yaitu SD N 3 Dawuhan mengalami penurunan. Kriteria peserta didik yang mudah bosan dan merasa monoton dengan gaya mengajar guru menjadi salah satu akibat penurunan hasil belajar IPAS yang meminta peserta didik untuk lebih sistematis dengan penguasaan suatu fenomena.

Menurunnya hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V tersebut menjadi permasalahan yang harus segera diselesaikan, hal ini akan berakibat terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tersebut, sehingga hasil belajar mata pelajaran IPAS akan selalu rendah. Hal ini mengakibatkan perlunya upaya untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penerapan penggunaan media interaktif

powerpoint dapat menjadikan peserta didik memiliki variasi dalam belajar dengan beberapa fitur yang dapat digunakan.

Sehingga pada penelitian yang dilakukan, peneliti mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek. Berdasarkan pemaparan tersebut, kerangka penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

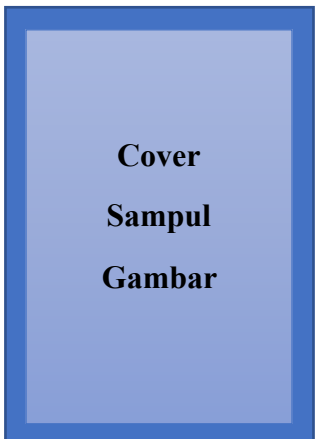


Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

2.4 Rancangan Model

Pada tahap ini peneliti menjabarkan secara rinci media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah pada peserta didik kelas V SD di Kecamatan Trenggalek. Dibawah ini adalah gambar rancangan produk yang akan dibuat oleh peneliti.

Tabel 2. 2Rancangan Mode Media

Halaman	Isi
 <p style="text-align: center;">Cover Sampul Gambar</p>	<p>Halaman pertama yaitu memuat tentang sampul atau cover yang diberi gambar logo dan judul materi kelas V</p>
 <p style="text-align: center;">Kata pengantar</p>	<p>Halaman kedua yaitu memuat kata pengantar bagian awal atau pendahuluan yang memuat pengantar buku dan juga dilengkapi daftar isi</p>

Halaman	Isi
 <p data-bbox="405 645 539 678">Daftar isi</p>	<p data-bbox="740 456 1315 490">Halaman ketiga yaitu memuat berisi gambar</p>
 <p data-bbox="373 1126 571 1196">Teori Pembelajaran</p>	<p data-bbox="715 1066 1337 1209">Slide keempat – selanjutnya berisikan mengenai materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah</p>
 <p data-bbox="373 1603 571 1718">Penggunaan media pembelajaran</p>	<p data-bbox="715 1563 1337 1706">Slide selanjutnya berisikan tata cara penggunaan pengembangan media pembelajaran interkaitf <i>powerpoint</i></p>

Halaman	Isi
 <p data-bbox="411 645 533 680">Evaluasi</p>	<p data-bbox="767 595 1289 685">Slide selanjutnya menampilkan Evaluasi pembelajaran</p>
 <p data-bbox="389 1115 555 1151">Kesimpulan</p>	<p data-bbox="743 1093 1310 1182">Slide selanjutnya menampilkan Kesimpulan pembelajaran</p>

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk, yaitu media pembelajaran. Sehingga jenis penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis Metode Penelitian dan Pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori (Sugiyono, 2019).

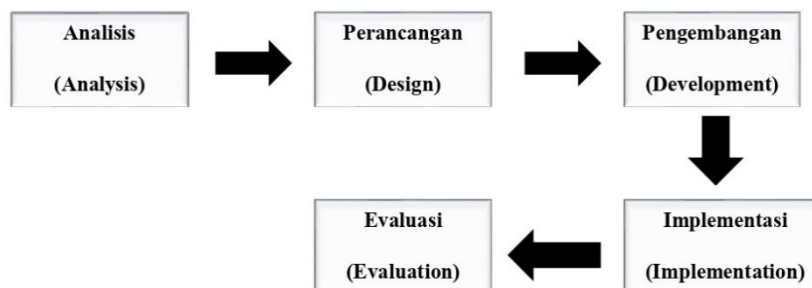
Research and Development is a process used to develop and validate educational product (Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk) (Sugiyono, 2019a). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk yaitu kegiatan untuk menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Sedangkan pengembangan produk berarti memperbaharui produk yang telah ada atau menciptakan produk baru.

Sehingga pada penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* untuk peserta didik

kelas V SD di-Kecamatan Trenggalek dengan mata pelajaran IPAS materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah.

3. 2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Puspasari, 2019) menjelaskan ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkah – langkah pengembangan produk. Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sistematis dirancang dan disusun secara berurutan secara sistematis untuk memecahkan masalah belajar dengan sumber belajar yang sinkron dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Cary pada tahun 1996 untuk merancang system pembelajaran. Tahapan model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Cary meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2018a). Berikut merupakan gambaran langkah – langkah dalam model ADDIE.



Gambar 3. 1 Rancangan Model ADDIE

3.2. 1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran. Tahap analisis yang akan dilakukan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan dalam mengidentifikasi produk yang setara dengan tujuan penelitian. Informasi yang diperoleh pada analisis kebutuhan didapatkan melalui kegiatan observasi dan wawancara mengenai media pembelajaran interaktif *powerpoint*.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan kurikulum yang digunakan di Kecamatan Trenggalek sehingga dapat memastikan bahwa pengembangan media pada mata pelajaran IPAS dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

c. Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi pelajaran yang akan digunakan pada pengembangan produk media pembelajaran yang akan dibuat terdapat pada materi kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang berfokus pada materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah.

d. Analisis lingkungan

Analisis lingkungan dilakukan untuk mengenali karakteristik lingkungan belajar peserta didik dan mendesain cara menyampaikan materi dalam pembelajaran. Karakteristik belajar peserta didik kelas V memiliki keberagaman pada setiap individunya, namun secara keseluruhan peserta didik tersebut memiliki karakteristik senang bermain dalam pembelajaran. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik seperti melakukan permainan secara individu maupun kelompok.

Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik juga masih jarang dilakukan. Sehingga aktifitas bermain sesuai karakter peserta didik tidak dilakukan dalam pembelajaran, hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran, sehingga hasil belajar yang didapatkan masih rendah.

3.2. 2 Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka selanjutnya dapat dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint* meliputi beberapa kriteria berikut.

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data hasil analisis yang telah dilakukan. Pengumpulan data meliputi materi pembelajaran BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah pada mata pelajaran IPAS kelas V sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan di Kelas V SD se – K Trenggalek. Materi tersebut berguna untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran *interaktif powerpoint* yang akan dibuat dan dikembangkan.

b. *Powerpoint*

Powerpoint merupakan salah satu media pembelajaran dalam *Microsoft* yang akan dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran pada penelitian yang akan dilakukan ini. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dengan pertimbangan kemudahan akses yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik. Desain komponen media pembelajaran *powerpoint* yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Home, berisikan judul materi yaitu “BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah” dan terdapat tombol mulai untuk menggunakan media tersebut.
- b. Petunjuk penggunaan, berisikan mengenai bagaimana cara menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.
- c. Materi, berisikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik

- d. Kuis, berisikan soal kuis mengenai materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah yang mengintegrasikan *powerpoint*.

3.2. 3 Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pengembangan media pembelajaran

Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* dikembangkan sesuai dengan tahap analisis dan perancangan. Media pembelajaran dibuat dengan berbantuan *Microsoft office program*. Pada proses pengembangann dilakukan dengan tahap berikut.

1. Merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Menentukan materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah sesuai dengan mata pelajaran IPAS kelas V.
3. Membuat media interaktif untuk kegiatan pembelajaran menggunakan *Microsoft powerpoint*.

b. Validasi Media Pembelajaran

Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk penggunaan media secara umum. Hasil kegiatan ini menjadi masukan untuk perbaikan media. Setelah produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang telah dirancang dan dikembangkan selesai dikerjakan, pada tahap selanjutnya adalah menguji valid tidaknya produk ke ahli validator yang kompeten terhadap media pembelajaran. Berikut tahap validasi produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dilakukan.

1. Angket validasi media pembelajaran interaktif *powerpoint* untuk memberikan penilaian, kritikan, saran dan masukan mengenai kelemahan dan kekurangan

media pembelajaran *powerpoint*. Instrumen angket meliputi kesesuaian materi, kemeneraikan desain, dan kemudahan penggunaan media.

2. Memvalidasi produk kepada validator ahli, yaitu ahli materi IPAS dan praktisi lapangan yaitu guru. Validator ahli materi yang dipilih adalah guru IPAS kelas V SDN 3 Dawuhan dengan pengalaman lapangan dan pengetahuan mengenai materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah. Validasi produk dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada ahli tersebut.
3. Memvalidasi produk kepada validator ahli, yaitu ahli media. Ahli media merupakan dosen yang berpengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, terutama pada pengembangan *powerpoint*. Validasi produk dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada ahli tersebut.
4. Merevisi produk setelah mengetahui kelemahan dan kekurangan produk melalui kritik dan saran dari validator. Peneliti harus melaksanakan revisi guna untuk memperbaiki dan menyempurnakan kelemahan dan kekurangan produk sesuai dengan masukan perbaikan dari ahli media maupun ahli materi.

3.2. 4 Tahap Impelementasi (*implementation*)

Tahap implementasi digunakan untuk menguji produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* melalui penilaian. Pada tahap implementasi penelitian melakukan uji skala lapangan dengan menerapkan penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada seluruh peserta didik kelas V yang telah ditunjuk sebagai subjek penelitian. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan pengisian angket respon peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui

keefektifan dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS. Peserta didik juga mengisi soal evaluasi yang digunakan sebagai data post-test menggunakan media *powerpoint*.

3.2. 5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan setelah menerima saran, komentar dan masukan dari peserta didik, guru dan validator. Pada tahap ini kelayakan dan keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* akan diketahui. Evaluasi disesuaikan dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

3. 3 Waktu, Tempat, dan Subyek Penelitian dan Pengembangan

3.3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan sebagai penelitian dan pengembangan media interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dilakukan di SDN 3 Dawuhan, SDN 1 Sukosari, SDN 1 Parakan dan SDN 2 Sumberdadi yang terletak di Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Adapun rencana waktu penelitian adalah sebagai berikut

Tabel 3. 1 Rencana Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Desember 2024				Januari 2025				Februari 2025				Maret 2025				April 2025				Mei 2025				Juni 2025			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Minggu ke																												
1	Observasi																												
2	Penyusunan Proposal Penelitian																												
3	Seminar Proposal																												
4	Revisi Proposal Penelitian																												
5	Pengembangan Produk																												
6	Validasi Produk																												
7	Revisi Produk																												
8	Uji Skala Kecil																												
9	Uji Skala Lapangan																												
10	Analisis Data																												
11	Penyusunan Hasil Pengembangan																												
12	Seminar Hasil Penelitian																												
13	Revisi Laporan Penelitian																												

Berdasarkan tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam kegiatan penelitan dan pengembangan media pembelajaran interkatif *powerpointl* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V memerlukan waktu mulai dari kegiatan observasi, proposal, seminar proposal, pengembangan produk, validasi, uji coba, revisi produk, analisis data sampai dengan revisi akhir kurang lebih memerlukan waktu selama 7 bulan. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* memerlukan waktu yang cukup lama dengan

tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi standar kelayakan yang digunakan bagi peserta didik dan penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.

3.3.2. Subyek Penelitian dan Pengembangan

3.3.2.1. Populasi

Populasi merupakan gambaran sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian (Darmawan dalam Renggo & Kom, 2022). Populasi merupakan jumlah peserta didik yang menjadi objek uji produk penelitian. Penentuan populasi bertujuan untuk mendukung penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan mendapatkan data penelitian. Populasi pada penelitian yang akan dilakukan yaitu seluruh peserta didik kelas V SD se - Kecamatan Trenggalek. Berikut merupakan daftar populasi yang akan dilakaukan pada penelitian.

Tabel 3. 2 Daftar Populasi

NO	NAMA SEKOLAH	Jenis Kelamin	
		Laki - Laki	Perempuan
1.	SD Muhammadiyah 1 Trenggalek	206	191
2.	SD Negeri 3 Tamanan	29	34
3.	SD Negeri 1 Ngantru	41	24
4.	SD Negeri 2 Sumberdadi	24	33
5.	SD Negeri 2 Parakan	44	35
6.	SD Negeri 1 Sambirejo	75	51
7.	SD Negeri 2 Tamanan	30	22
8.	SD Negeri 2 Sambirejo	71	66

NO	NAMA SEKOLAH	Jenis Kelamin	
		Laki - Laki	Perempuan
9.	SD Negeri 3 Dawuhan	39	28
10.	SD Negeri 1 Tamanan	38	34
11.	SD Negeri 1 Sukosari	34	35
12.	SD Negeri 2 Sumbergedong	22	9
13.	SD Negeri 1 Surodakan	123	136
14.	SD Negeri 1 Ngares	51	47
15.	SD Negeri 2 Dawuhan	27	29
16.	SD Negeri 2 Surodakan	250	265
17.	SD Negeri 2 Ngares	23	19
18.	SD Negeri 1 Karangsoke	86	75
19.	SD Negeri 1 Sumberdadi	35	33
20.	SD Negeri 1 Sumbergedong	95	77
21.	SD Negeri 3 Sumberdadi	34	31
22.	SD Negeri 2 Karangsoke	36	47
23.	SD Negeri 3 Karangsoke	54	33
24.	SD Negeri 1 Kelutan	84	91
25.	SD Negeri 2 Sukosari	33	29
26.	SDIT Permata Ummat	207	216
27.	SD Negeri Rejowinangun	29	21
28.	SD Negeri 2 Ngantru	193	166
29.	SD Negeri 1 Dawuhan	26	23
30.	SD Integral Luqman Al Hakim	187	168
31.	SD Negeri 2 Kelutan	21	16
32.	SD Negeri 1 Parakan	26	24

Sumber: Portal Satu Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia

3.3.2.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang sudah ditetapkan peneliti dengan karakteristik dan kualitas yang sudah dirancang untuk diteliti. Menurut (Sugiyono, 2022) sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik. Pada penelitian ini, teknik dan karakteristik sampel yang digunakan yaitu teknik random sampling, yaitu teknik dengan menggunakan sebagian dari anggota populasi menjadi sampel pada penelitian. Penggunaan teknik random sampling pada penelitian ini dikarenakan pemilihan sampel secara acak. Sehingga sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 3 Dawuhan, SDN 1 Sukosari, SDN 1 Parakan dan SDN 2 Sumberdadi tahun ajaran 2024/2025 dengan sebaran sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SDN 1 Sukosari	13
2	SDN 2 Sumberdadi	10
3	SDN 3 Dawuhan	11
4	SDN 1 Parakan	13
	Jumlah	47

3. 4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena bertujuan untuk mendapatkan data penelitian (Sugiyono, 2022). Adapun penjelasan mengenai metode pengumpulan data dan instrumennya dalam

penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2020). Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan lembar observasi, berikut kisi – kisi kegiatan observasi.

Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek	Indikator
1	Proses pembelajaran	1. Kesesuaian proses pembelajaran dengan modul ajar
2	Penggunaan media pembelajaran	1. Kefektifan penggunaan media pembelajran yang digunakan 2. Kemudahan penggunaan media pembelajaran 3. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran
3	Respon peserta didik	1. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran

Sumber : Arikuntoro,(2020). & Modifikasi Peneliti

2. Wawancara

Wawancara merupakan pedoman yang berisi sejumlah pertanyaan maupun pernyataan yang meminta untuk dijawab atau direspon oleh reponden. Isi pertanyaan atau pernyataannya mencakup fakta, data, pengatuan, dan lain sebagainya. Kegiatan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan

bersama guru mata Pelajaran IPAS kelas V untuk mengetahui kondisi penggunaan media pembelajaran. Aspek – aspek yang ingin diungkapkan melalui tanggapan guru adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 5Kisi – Kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Indikator
1	Proses pembelajaran	1. Kegiatan pembelajaran dalam materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah menggunakan media pembelajaran
2	Penggunaan media pembelajaran	1. Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>powerpoint</i> dalam peningkatan hasil belajar pembelajaran IPAS
3	Peserta didik	1. Pengetahuan peserta didik mengenai materi BAB 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang Topik A Bumi Berubah menggunakan media pembelajaran

Sumber : Arikuntoro,(2020)

3. Angket

Angket merupakan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang terdaftar untuk mengumpulkan data dari informasn (Arikunto, 2020). Angket dibuat untuk mengetahui kevalidan materi dan media dalam menunjang atau tidaknya dalam penyampaian materi yang diberikan kepada peserta didik. Angket dibuat juga untuk mengerahui respon peserta didik dan guru terhadap penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* dalam upaya peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik. Berikut angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, validasi ahli media,validasi ahli bahasa, dan angket repon peserta didik.

a. Angket validasi ahli materi

Merupakan angket yang dibuat dan digunakan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif *powerpoint*. Berikut kisi – kisi instrument angket validasi ahli materi.

Tabel 3 6 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2. Kesesuaian materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum 3. Kebermanfaatan materi 4. Kejelasan materi
2.	Kesesuaian Jangkauan Materi	1. Materi sesuai dengan lingkungan peserta didik 2. Keruntutan materi 3. Kemudahan materi 4. Penjelasan fakta, konsep serta teori dalam materi

Sumber : Wantika (2024) dan Modifikasi Peneliti (2025)

b. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang

dihasilkan. Melalui penilaian ahli media, maka peneliti dapat melakukan revisi produk yang dihasilkan. Berikut kisi – kisi instrument untuk ahli media.

Tabel 3. 7 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Teknis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan media 2. Pemahaman materi dalam media 3. Keamanan penggunaan media 4. Kegunaan media secara berulang
2.	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas tampilan media 2. Pemilihan cover 3. Pemilihan desain
3.	Keterbacaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf 2. Kejelasan dan kemudahan membaca materi 3. Kaidah kebahasaan
4.	Gambar dan Video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan gambar dan video pembelajaran

Sumber : Wantika (2024) dan Modifikasi Peneliti (2025)

c. Angket Validasi Bahasa

Angket ahli bahasa yaitu berisikan informasi tertulis dari respon yang ahli dalam bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan. Aspek penilaian angket validasi oleh ahli bahasa ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	KBBI	1. Ketetapan pemilihan kata 2. Penggunaan idtilah KBBI
2	EYD	1. Ketepatan penulisan EYD 2. Ketepatan penulisan tanda baca
3	Komunikatif	1. Kemudahan memahami Bahasa 2. Kesederhanaan Bahasa 3. Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat perkembangan

Sumber : Wantika (2023) dan Modifikasi Peneliti (2025)

d. Angket respon guru dan peserta didik

Angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk mendapatkan informasi terkait respon terhadap ketertarikan dari penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint*. Aspek dari penelitian berupa kisi – kisi instrument sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Kisi – Kisi Instrumen Respon Guru dan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Penggunaan media	1. Kemudahan penggunaan media 2. Keefektifan penggunaan media 3. Kenyamanan penggunaan media
2.	Proses pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan proses pembelajaran 2. Kejelasan materi yang digunakan dalam media 3. Kejelasan soal yang digunakan dalam media

No	Aspek	Indikator
3.	Pemahaman penggunaan	1. Kemudahan akses media yang digunakan 2. Kejelasan tata letak dan penggunaan media 3. Kemudahan informasi mengenai media
4.	Kemenarikan media	1. Tampilan media menarik 2. Kepuasan penggunaan media

Sumber : Arikuntoro,(2020)

4. Tes

Menurut (Arikunto, 2020), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis untuk mengukur hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Tes yang dilakukan adalah tes *prestes* dan *postest* bagi peserta didik. *Pretest* dilakukan sebelum pelaksanaan penggunaan media interaktif *powerpoint* dalam pembelajaran IPAS. Sedangkan *postest* dilakukan setelah penggunaan media interaktif *powerpoint* dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 3. 10 Indikator Instrumen Tes

No.	Aspek	Tujuan Pembelajaran	Indikator
1.	Penyebab bumi berubah	Peserta didik memahami penyebab Bumi berubah karena faktor alam.	Peserta didik dapat menyebutkan penyebab bumi berubah
			Peserta didik dapat membedakan penyebab bumi berubah akibat

No.	Aspek	Tujuan Pembelajaran	Indikator
			faktor alam dengan faktor manusia
2.	Hubungan Peristiwa alam dan bencana alam	Peserta didik mencari hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam.	Peserta didik dapat mendefinisikan bencana alam
			Peserta didik dapat membedakan peristiwa alam dengan bencana alam
			Peserta didik dapat menyebutkan peristiwa alam yang mengakibatkan bencana alam.
3.	Dampak bencana alam dalam kehidupan sehari-hari	Peserta didik mampu menjelaskan dampak bencana alam terhadap kehidupan manusia.	Peserta didik dapat menjelaskan dampak bencana alam.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui penilaian menggunakan instrument penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dan Analisis Deskriptif Kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, komentar, dan saran yang diperoleh dari respond guru IPAS kelas V. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi ahli media dan materi, angket respon peserta didik, serta hasil tes yang dilakukan peserta didik.

3.5.1. Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif

Pada data kuantitatif, digunakan untuk mengetahui validasi pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint*. Analisis data dengan deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari angket validasi ahli media, ahli materi, angket respon peserta didik dan hasil tes pembelajaran peserta didik. Berikut analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan.

a. Analisis angket validasi ahli materi

Adapun kisi – kisi angket validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3. 11 kisi – kisi angket validasi ahli materi

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak setuju
4.	Skor 1	Sangat tidak setuju

Angket yang sudah diisi oleh validator ahli materi, kemudian diperhitungkan menggunakan presentase data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase kevalidan

$\sum x$: Jumlah total jawaban skor validator

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi

Setelah menemukan presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria validasi materi menurut (Unique , 2016) yang terdapat pada table berikut.

Tabel 3. 12 Kriteria Validasi Ahli Materi

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76 – 100 %	Sangat setuju	Sangat valid, tidak perlu direvisi
2.	51 – 75 %	Setuju	Valid, tidak perlu direvisi
3.	26 – 50 %	Tidak setuju	Kurang valid, perlu revisi
4.	0 – 25 %	Sangat tidak setuju	Tidak valid, perlu revisi

b. Analisis angket validasi ahli media

Adapun kisi – kisi angket validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 3. 13 kisi – kisi angket validasi ahli media

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak setuju
4.	Skor 1	Sangat tidak setuju

Angket yang sudah diisi oleh validator ahli media, kemudian diperhitungkan menggunakan presentase data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase kevalidan

Σx : Jumlah total jawaban skor validator

Σx_i : jumlah total skor jawaban tertinggi

Setelah menemukan presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria validasi media menurut (Unique, 2016) yang terdapat pada table berikut.

Tabel 3. 14 Kriteria Validasi Ahli Media

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76 – 100 %	Sangat setuju	Sangat valid, tidak perlu direvisi
2.	51 – 75 %	Setuju	Valid, tidak perlu direvisi
3.	26 – 50 %	Tidak setuju	Kurang valid, perlu revisi
4.	0 – 25 %	Sangat tidak setuju	Tidak valid, perlu revisi

c. Analisis data angket guru dan respon peserta didik

Adapun kisi – kisi angket analisis data angket respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3. 15 Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak setuju
4.	Skor 1	Sangat tidak setuju

Angket yang sudah diisi oleh peserta didik, kemudian diperhitungkan menggunakan presentase data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase kevalidan

Σx : Jumlah total jawaban skor validator

Σxi : jumlah total skor jawaban tertinggi

Setelah menemukan presentase skor, kemudian menunjukkan kriteria menurut (Unique, 2016) yang terdapat pada table berikut.

Tabel 3. 16 Kriteria Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	76 – 100 %	Sangat setuju	Sangat valid, tidak perlu direvisi
2.	51 – 75 %	Setuju	Valid, tidak perlu direvisi
3.	26 – 50 %	Tidak setuju	Kurang valid, perlu revisi
4.	0 – 25 %	Sangat tidak setuju	Tidak valid, perlu revisi

d. Analisis data hasil tes peserta didik

1. Uji validitas dan reliabilitas setiap butir soal

Penelitian yang akan dilakukan, menggunakan analisis terhadap butir – butir soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Uji instrumen penelitian yang akan dilakukan terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Teknik uji validitas dan relibailitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS, sehingga menghasilkan ukuran analisis pada setiap butir soal.

a. Uji validitas butir soal *pretst* dan *postest*

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur yang digunakan valid atau tidak valid (Sugiyono, 2019a). Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pertanyaan – pertanyaan yang terdapat dalam tes *pretest* dan *posttest*. Validitas instrumen pada penelitian menggunakan teknik analisis butir soal dengan mengkorelasikan setiap butir soal pada instrumen dengan skor total, sesuai dengan pernyataan (Arikunto, 2020) bahwa untuk menguji validitas setiap butir soal maka skor – skor yang ada pada butir yang dimaksud (x) dikorelasikan dengan skor total (y). Validitas butir soal dihitung menggunakan rumus koefisien korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r = koefisien validitas

n = jumlah data

\sum_{xy} = jumlah skor total ke -i dikalikan skor stiap peserta didik

\sum_x = jumlah total skor soal ke – i

\sum_y = jumlah skor total peserta didik

\sum_x^2 = jumlah total skor kuadrat ke -i

\sum_y^2 = jumlah skor kuadrat peserta didik

Sumber (Arikuntoro, 2020)

Indeks validitas butir soal menurut (Sugiyono, 2019b) dibedakan menjadi lima interpretasi yaitu sangat kuat, kuat, sedang, rendah dan sangat rendah.

Tabel 3. 17 Indeks validitas butir soal

Interval Koefisien	Klasifikasi
0,80 – 1,00	sangat kuat
0,60 – 0,799	kuat
0,40 – 0,599	sedang
0,20 – 0,399	rendah
0,00 – 0,199	sangat rendah

Sumber (Sugiyono, 2019b)

Hasil korelasi yang didapat dari perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05. Item soal yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian adalah item soal yang dinyatakan signifikan atau yang lebih besar dari nilai r_{tabel} . Pengolahan data untuk uji validitas dalam penelitian menggunakan *software* SPSS.

b. Uji reliabilitas butir soal *pretest* dan *posttest*

Reliabilitas pada instrumen merupakan alat ukur untuk memberikan hasil pengukuran yang konstan dan ajeg. Menurut (Arikunto, 2020) apabila data memang benar – benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kalipun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, sehingga dapat diandalkan. Reliabilitas merupakan koefisien yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen / alat ukur yang dapat dipercaya, apabila instrumen digunakan berulang – ulang untuk mengukur sesuatu yang sama, maka hasilnya relative stabil atau koefisien.

Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes pada peneleitian yang akan dilakukan menggunakan metode belah dua, tes dicobakan satu kali kemudian dibelah menjadi belahan ganjil – genap. Kedua belahan ini dikorelasikan dan

diperoleh reliabilitas separuh tes. Untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes dalam penelitian digunakan rumus $K - R - 20$ sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s^2 - \Sigma pq}{s^2} \right]$$

Dengan r_{11} merupakan reliabilitas tes, p adalah proporsi subjek yang menjawab item dengan benar, q adalah proporsi subjek yang menjawab item dengan salah; n adalah banyak item, dan s adalah standar deviasi. Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan drajat reliabilitas instrumen yang diperoleh sesuai dengan tabel berikut (Arikunto, 2020).

Tabel 3. 18 Koefisien Korelasi Reliabilitas Soal

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,81 < r \leq 1,00$	sangat tinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	cukup
$0,21 < r \leq 0,40$	rendah
$0,00 < r \leq 0,21$	sangat rendah

Untuk mengetahui keberartian koefisien reliabilitas instrumen dilakukan dengan statistic uji-t dengan persamaan berikut.

$$r_{11} \sqrt{\frac{N-2}{1-r_{11}}} t =$$

Dengan t merupakan nilai hitung koefisien reliabilitas, r_{11} merupakan uji nilai koefisien korelasi setiap butir soal, dan N merupakan jumlah peserta didik.

Nilai t yang dihasilkan dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = N - 2$ taraf kepercayaan 95%, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrumen baik dan dapat dipercaya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas setelah melakukan penelitian dapat menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif (Arikunto, 2020). Dalam penelitian ini peneliti menganalisis menggunakan analisis deskripsi kuantitatif melalui tes hasil belajar *pretest*, evaluasi dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik.

c. Uji data penelitian

1) Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang dilakukan peneliti meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas sebagai berikut:

i. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Metode ini dipilih karena untuk sangat efektif untuk sampel kurang dari 50. Uji normalitas dihitung menggunakan program SPSS 25.0 dengan bantuan kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} > 0.05$, maka data berdistribusi normal, begitupun sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0.05$, maka data tidak berdistribusi normal.

ii. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah data

dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas data pada penelitian menggunakan uji One Way ANNOVA tujuan dari uji ini untuk melihat kesamaan antara dua atau lebih varian. Kriteria uji ini apabila nilai sig > 0.05, maka data bersifat homogen (sama), begitupun sebaliknya apabila nilai sig < 0.05 maka data tidak homogen (Tidak sama)

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pengembangan media interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t test tujuan dari uji ini untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Jika nilai sig $\leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan apabila nilai sig $\geq 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

3) Uji Keefektifan

Uji keefektifan atau N-gain bertujuan memberikan gambaran apakah terdapat perubahan hasil belajar IPAS dari sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif *powerpoint*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}$$

Kemudian nilai *N-Gain* yang diperoleh dikonvesikan dengan kategori sebagai berikiut.

Tabel 3. 19 Kategori N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang

Skor N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Fahlebi dan Yuliani (2021)

3.5.2. Teknik analisis data kualitatif

Data kualitatif merupakan teknik analisis hasil kegiatan observasi dan wawancara yang mendapatkan catatan, saran, masukan ataupun komentar. Teknik analisis data kualitatif memberikan gambaran tentang masalah yang ada dengan cara mengumpulkan data sesuai keadaan yang sebenarnya, kemudian langkah selanjutnya yaitu menyusun, mengolah dan menganalisis data untuk memberikan gambaran mengenai permasalahan yang ada (Sugiyono, 2018).

Analisis data berupa deskriptif penarikan kesimpulan yang akan dilakukan terhadap data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPAS, serta peserta didik kelas V. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi dan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, saran perbaikan, dan revisi media pembelajaran interaktif *powerpoint*.